

## สื่ออิเล็กทรอนิกส์กับความรับรู้ด้านเวลาและพื้นที่

---

สมิทธิ์ บุญชูติมา\*

### Abstract

**T**his paper explores the use of digital media in transnational communication. The digital media make distant communication from countries to countries possible with great speed. The impacts of these media on users around the world are becoming more obvious as the number of people involved with this tool rapidly increases. Informal communication, leisure, work, and political participation are affected by fast technology diffusion.

The use of The Internet, computer games, and telephones are among empirical evidence discussed. It can be concluded that the ability of this media is not only the ability to compress the sense of time and space, but they also make greater difference in the sense of time and space. Therefore, the digital media might ruin relationship if used without precautions.

---

\* สมิทธิ์ บุญชูติมา (M.A. in Transnational Communications and the Global Media, Goldsmiths College, University of London) ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทนำ

แม้ว่า McLuhan (1966) กล่าวว่านวัตกรรมต่างๆ เช่น การประดิษฐ์คิดค้นสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นการกระทำเพื่อขยายความสามารถทางประสาทสัมผัสของมนุษย์ (The Extension of Man) แต่ระยะทางก็จะมีบทบาทสำคัญอย่างมากในโลกทางกายภาพ (Physical World) เนื่องจากร่างกายของมนุษย์เป็นเรื่องทางกายภาพ ดังนั้นการมีตัวตนของมนุษย์จะสามารถเกิดขึ้นได้เฉพาะในสถานที่หนึ่ง และในเวลาหนึ่งเท่านั้น ส่วนการปรากฏตัวในรูปแบบอื่นๆ จะเป็นการปรากฏตัวในพื้นที่จินตนาการ (Imagined Space) เช่น การพูดคุยโทรศัพท์ การปรากฏตัวในห้องสนทนาออนไลน์ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ในมุมมองนี้ Giddens (อ้างถึงใน Stevin, 2000, หน้า 61) กล่าวว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์จะทำให้สถานที่ (Physical Place) มีความสำคัญน้อยลง แต่ทว่า ผู้เขียนบทความที่ท่านกำลังอ่านอยู่นี้จะแย้งว่ามันเร็วเกินไปที่จะบอกว่า “ข้อจำกัดด้านระยะทางจะหมดไปอย่างสิ้นเชิง” (The Death of Distance) (Cairncross, 1997 อ้างถึงใน Urry, 2004) แท้ที่จริงแล้วสถานที่ทางกายภาพจะยังคงมีความสำคัญอยู่และยิ่งจะทวีความสำคัญมากขึ้นอีกด้วย โดยสถานที่ทางกายภาพจะเป็นรากฐานที่มั่นคงให้กับพื้นที่ในจินตนาการ (Augé, 1995)

ผู้เขียนจะอภิปรายผลกระทบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่อความรู้สึกด้านพื้นที่และเวลาในกิจกรรมต่างๆ ดังนี้ กิจกรรมการสื่อสารของมนุษย์ กิจกรรมยามว่าง การทำงาน และกิจกรรมทางการเมือง

### 1. กิจกรรมการสื่อสารของมนุษย์

ในเรื่องการสื่อสารของมนุษย์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์จะทำการเชื่อมต่อกับผู้คนไปยังพื้นที่ในจินตนาการ โดยที่ผู้คนเหล่านี้ใช้พื้นที่ในจินตนาการนั้นร่วมกัน (Shared Imagined Space) อย่างไรก็ตามขณะที่มีการเชื่อมต่อกับผู้คนในที่อื่น เขาก็จะขาดการเชื่อมโยงกับผู้คนใน

สถานที่ที่พวกเขาอยู่ ในหนังสือ Home Territories เขียนโดย David Morley (2000) กล่าวว่า ผู้คนที่กำลังคุยโทรศัพท์มือถือ เขาไม่ได้กำลังเดินอยู่ตามท้องถนนที่เขากำลังเดินอยู่ เขาไม่ได้กำลังเดินเล่นในสวนสาธารณะ เขาไม่ได้นั่งอยู่บนรถไฟ และเขาก็ไม่ได้นั่งอยู่ในที่ประชุม แต่พวกเขาถูกเชื่อมให้ไปอยู่ในพื้นที่ในจินตนาการหนึ่งๆ ดังนั้นเท่ากับว่าพวกเขาได้ขาดการติดต่อกับผู้คนในพื้นที่ที่เขากำลังอยู่ Morley กล่าวโดยสรุปว่า “ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือไม่ได้อยู่กับพวกเรา และพวกเราไม่ได้อยู่กับพวกเขาด้วย” พวกเขาอยู่ในพื้นที่อื่นที่ซึ่งเขากำลังมีการสื่อสารนั่นเอง

อย่างไรก็ตามอาจมีข้อโต้แย้งได้ว่า คนเหล่านั้นไม่ได้ขาดการติดต่อกับพื้นที่ที่พวกเขากำลังอยู่อย่างสิ้นเชิง แต่พวกเขาอยู่ทั้งในพื้นที่ทางความคิด (Imagined Space) และพื้นที่ในโลกจริง (Physical Space) โดยคนๆ นั้นก็สามารถทำกิจกรรมในพื้นที่โลกจริงได้ ในขณะที่เขาก็สามารถเชื่อมต่อตนเองให้สามารถมีตัวตนอยู่ในโลกเสมือนได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งประเด็นนี้ได้สร้างความซับซ้อนมากขึ้นในการตีความ เราจะสามารถเข้าใจและอธิบายการมีตัวตนในการติดต่อกันมากกว่าหนึ่งสื่อได้อย่างไร เมื่อคนๆ หนึ่งคุยโทรศัพท์อยู่ และก็ออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต และในเวลาเดียวกันก็ดูโทรทัศน์ไปด้วย

การเปรียบเทียบด้วยการทำงานแบบ “กรอบหน้าต่าง” (Windows) เหมือนอย่างกับหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะสามารถอธิบายแนวคิดของการสื่อสารที่ซับซ้อนแบบนั้นได้อย่างเหมาะสม ผู้ใช้คอมพิวเตอร์สามารถจัดการกรอบหน้าต่างหลายๆ บานได้ในเวลาเดียวกัน โดยในที่นี้พื้นที่ทางกายภาพจะเป็นหนึ่งในกรอบหน้าต่างที่สามารถสลับที่ไปข้างหลังหรือข้างหน้าก็ได้ คนที่มีความสามารถในการจัดเรียงและจัดการกับกรอบหน้าต่างหลายๆ บาน อาจจะสามารถเปิดกรอบหน้าต่างไว้หลายบาน และให้กรอบหน้าต่างเหล่านั้นเรียงกันอย่างเป็นระบบ และในลักษณะเดียวกันคนที่สามารถรับมือกับหลายๆ สิ่ง หลายๆ อย่าง

ได้ในเวลาเดียวกัน กล่าวคือสามารถอยู่ในพื้นที่ของความคิดของตัวเองได้ และในขณะที่เดียวกันก็ทำให้ตนเองไม่ขาดการติดต่อกับพื้นที่ในโลกจริง เมื่อพวกเขาเคยชินกับสถานการณ์เช่นนี้ คนพวกนี้จะสามารถตอบสนองกับพื้นที่ทั้งสองได้อย่างง่ายดาย คนกลุ่มนี้สามารถมีตัวตนอยู่ในพื้นที่สองแห่งได้ในเวลาเดียวกัน เหมือนกับที่ Green (1997) ได้บอกไว้ในบทความเรื่อง Being Beyond Digital : Representation And Virtual Corporality

อย่างไรก็ตามความสามารถที่จะอยู่ในพื้นที่ดิจิทัลและในโลกจริงเวลาเดียวกัน ดูเหมือนจะมีข้อดีเฉพาะในระดับปัจเจกบุคคลเท่านั้น เพราะการปฏิสัมพันธ์ในระดับสังคมยังคงมีอาจไม่ได้ผลดีอย่างเต็มที่นัก เช่น เมื่อคนๆ หนึ่งกำลังพูดโทรศัพท์ท่ามกลางผู้คนจำนวนมาก ผู้คนเหล่านั้นจะรู้สึกเป็นส่วนเกินจากคนที่กำลังพูดโทรศัพท์ที่อยู่ ไม่ว่าจะ เป็นโทรศัพท์บ้านหรือโทรศัพท์มือถือ พวกเขาจะรู้สึกราวกับว่าคนๆ นั้นกำลังอยู่ในโลกของตัวเอง โดยมากผู้คนถือว่าการอยู่ในโลกของตัวเองนั้นเป็นเรื่องส่วนตัว ดังนั้นเราจึงไม่ควรพูดในระดับเสียงที่ดังในที่สาธารณะ และขณะที่คนหนึ่งกำลังพูดโทรศัพท์ คนอื่นๆ ในโลกจริงจะรู้สึกอึดอัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีเพียงแค่คน 2 คนในพื้นที่นั้น คนหนึ่งกำลังคุยโทรศัพท์ ซึ่งอีกคนหนึ่งก็จะได้ยินไปด้วย ดังนั้นแม้ว่าคนที่ใช้โทรศัพท์กำลังทำกิจกรรมหนึ่งที่กำลังเกิดขึ้นทั้งในโลกจริงและพื้นที่ของความคิด การปฏิสัมพันธ์ในระดับสังคมจะถูกบงกชอย่างแน่นอน จากตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างเช่นโทรศัพท์นำคนออกจากพื้นที่ทางกายภาพหนึ่งไปสู่พื้นที่ทางความคิด และแยกสถานที่ที่หนึ่งออกเป็นสองแห่ง ไม่ได้เป็นเพียงการย่อสถานที่สองแห่งเข้าหากันอย่างที่เข้าใจกัน

ความสัมพันธ์ของมนุษย์ซึ่งกำลังอยู่ในภาวะที่เสี่ยงมากขึ้นนับตั้งแต่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ถือกำเนิดขึ้น ในอดีตเมื่อตอนที่ยังไม่มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์การสื่อสารของมนุษย์เป็นไปอย่างช้าๆ ผู้คนไม่หวังที่จะได้รับการ

ตอบกลับอย่างรวดเร็ว เนื่องจากอุปสรรคต่างๆ เช่น ระยะเวลาและเงื่อนไขอื่นๆ และมันเป็นเรื่องธรรมดาที่จะได้รับการตอบกลับหลังจากส่งข้อความหรือจดหมายไปแล้ว 1 อาทิตย์หรือ 1 เดือน Stevin (2000) กล่าวว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์กำลังส่งผลกระทบต่อรูปแบบของการสื่อสารของมนุษย์ และการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคล ทุกวันนี้ด้วยวิวัฒนาการของอีเมล คนบางคนจึงคาดหวังเล็กๆ ว่าจะได้รับการตอบกลับทันทีหลังจากกดปุ่ม “Send” เนื่องจากในปัจจุบันนี้ การตอบกลับทำได้ง่ายและรวดเร็ว ผู้รับอีเมลที่สามารถกดปุ่ม “Reply” และตอบจดหมายฉบับนั้นทันที ด้วยความสะดวกง่ายดายนี้เองผู้รับข้อความบางทีก็ไม่ทราบว่าได้ถูกบังคับให้ต้องตอบกลับ ในขณะที่เดียวกันผู้ส่งข้อความก็อาจจะโกรธเคืองได้เมื่อพบว่าข้อความของตนได้รับการตอบกลับที่ช้าเกินไป การเขียนวลี เช่น “กรุณาตอบกลับโดยเร็ว” กลายเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นไปโดยปริยาย เพราะว่าทุกๆ อีเมลถูกคาดหวังให้ตอบทันทีอยู่แล้ว หลักฐานชิ้นนี้ได้ยืนยันว่า ทักษะคิดของคนที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในเรื่องระยะเวลาของการตอบข้อความได้เปลี่ยนแปลงไป คนเริ่มมีความอดทนในการรอคอยน้อยลงกว่าแต่ก่อน

นอกจากนี้ ผู้คนในเมืองใหญ่ที่มีการติดต่อสื่อสารกันอย่างวุ่นวาย ได้ถูกคาดหวังให้ต้องเชื่อมต่อกับระบบสื่อสารอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่ตลอดเวลา สถานการณ์ที่คนๆ หนึ่งซึ่งถูกคาดหวังให้เชื่อมต่อ หรือที่เรียกว่า “การปรากฏตัวเสมือน” (Virtually Present) อยู่ตลอดเวลา หากบุคคลอยู่ในสถานะ “ไม่ได้เชื่อมต่อ” หรือที่เรียกว่า “การไม่ปรากฏตัวเสมือน” (Virtually Absent) อาจทำให้เกิดความบาดหมาง หรืออย่างน้อยก็ทำให้สัมพันธภาพเกิดรอยร้าว เนื่องจากเขาไม่สามารถทำตามความคาดหวังของผู้อื่นที่ว่า เขาจะต้องเชื่อมต่ออยู่ตลอดเวลา และพร้อมรับการติดต่อได้ตลอดเวลา (Always Available) ตัวอย่างของสถานการณ์ดังกล่าว เช่น การที่ผู้คนขาดการติดต่อกันแม้ว่าจะมีเครื่องมือในการสื่อสารอยู่พร้อม โดยผู้เขียนจะขยายความใน

ประเด็นนี้ในย่อหน้าต่อไป

เนื่องจากในปัจจุบันการโทรศัพท์ทางไกลไปต่างประเทศมีราคาถูกลง และการครอบคลุมของสัญญาณโทรศัพท์ที่มีการขยายตัวมากขึ้น ผู้คนต่างก็ถูกคาดหวังว่า จะต้องเชื่อมต่อกับสถานที่ที่คนที่เขารักอยู่ เพื่อให้เขาและคนรักสามารถปรากฏอยู่ร่วมกันได้ (Co-Present) ตัวอย่างเช่น สามีต้องไปทำงานต่างประเทศเป็นเวลา 1 สัปดาห์ เขาไม่ได้โทรศัพท์กลับบ้านที่บ้าน และภรรยาของเขาได้โทรศัพท์ไปหามากกว่าสิบครั้งแต่เขาไม่รับสาย และได้ฝากข้อความเสียงไว้หลายข้อความแล้ว สามีถูกคาดหวังให้ต้องติดต่อมาที่บ้านทั้งๆ ที่ความจริงแล้ว เขาอยู่ห่างไกลมาก ไม่ว่าจะมันจะเป็นเวลาติดต่อก่อนคืนหรือเช้าตรู่ เขาก็ยังถูกคาดหวังว่าให้โทรกลับบ้าน ถ้าเขาไม่โทรศัพท์กลับมา ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดๆ ก็ตาม ความสัมพันธ์ฉันสามีและภรรยาที่จะเกิดรอยร้าวขึ้นบ้างไม่มากก็น้อย

นอกจากการขาดการติดต่อสื่อสารจะสร้างปัญหาได้แล้ว ความสามารถในการติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็วก็ยังสร้างปัญหาได้ด้วย Morley (2000, หน้า 99) ได้กล่าวชัดเจนว่า โทรศัพท์เป็น “เครื่องมือสำหรับการสร้างวิถีชีวิตแบบชุมชนที่เข้มข้น” เราอาจตีความได้ว่า การมีวิถีชีวิตแบบชุมชนที่เข้มข้นนี้คือการที่คนมีการติดต่อกันได้ทางโทรศัพท์มากขึ้นและถี่ขึ้น มันเป็นการเปิดโอกาสให้การนัดหมายเวลาของกิจกรรมกลุ่มสามารถต่อรองกันใหม่ได้ตลอดเวลา ดังนั้นการนัดหมายจึงจำเป็นต้องเพื่อให้มีการเปลี่ยนแปลงได้แม้ในนาทีสุดท้าย ปัญหาจะไม่เกิดขึ้นถ้าคนในชุมชนนั้นได้มีวัฒนธรรมในการเจรจาต่อรองที่เหมือนกัน แต่หากวัฒนธรรมในการเจรจาต่อรองแตกต่างกันแล้ว การเปลี่ยนแปลงเวลานัดหมายในนาทีสุดท้ายทางโทรศัพท์อาจทำให้ความสัมพันธ์ของกลุ่มแย่งได้ ผู้เข้าร่วมการนัดหมายอาจรอนานาที่สุดท้ายก่อนที่จะบอกว่าตนเองจะไม่มา หรือมาสาย การที่เขารอนานาที่สุดท้ายอาจเป็นเพราะว่าเขารู้ว่าเขาไม่จำเป็นต้องเผื่อเวลาให้สารเดินทาง เพราะข้อความทางโทรศัพท์สามารถ

เดินทางได้ในเวลาอันรวดเร็ว

คนเริ่มเปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับเวลาไป ทั้งนี้เพราะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทำให้เกิดการสื่อสารเป็นแบบทันทีต่อทันที (Real-Time Communication) การสื่อสารที่ควรเกิดขึ้นก่อนหน้าจึงถูกทำให้ล่าช้าออกไป จึงเป็นที่สังเกตได้ว่าคนที่ชอบผัดผ่อนเรื่องเวลาจึงมีมากขึ้นเรื่อยๆ

อย่างไรก็ตามคนหลายคนยังคงยึดมั่นเรื่องสถานที่และเวลาอย่างจริงจัง จากบทความของ Green (1997) หลายคนยังคงให้ความสำคัญกับสถานที่ในโลกจริง แม้ว่าเขากำลังอยู่ในพื้นที่ในจินตนาการ จะเห็นได้ว่าคนส่วนใหญ่มักจะถามคำถามว่า “คุณกำลังอยู่ที่ไหน” คำตอบจะนำสถานที่ในโลกจริงที่ทางปลายสายมายังพื้นที่ในจินตนาการ

นอกจากการถามแล้ว เสียงที่แวดล้อมก็ยังสามารถบอกถึงสถานที่ที่ปลายสายได้ เสียงแวดล้อมทำให้มั่นใจเรื่องสถานที่ได้มากยิ่งขึ้น ธรรมชาติคือ คนจะเชื่อคำตอบว่าผู้สนทนาอยู่ในสถานที่แห่งใดก็ต่อเมื่อเสียงแวดล้อมมีความสอดคล้องกับคำตอบนั้นๆ

อย่างไรก็ตามทุกวันนี้มีความเชื่อมั่นใน “ความจริง” เกี่ยวกับสถานที่เริ่มน้อยลง เนื่องจากมีเทคโนโลยีในการสร้างเสียงแวดล้อมเทียม ซึ่งเทคโนโลยีสร้างขึ้นโดยบริษัทผลิตโทรศัพท์มือถือ Nokia ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือสร้างเสียงปลอมที่บอกว่าพวกเขาอยู่ที่ใด มีเสียงแวดล้อมหลากหลายเสียง ตั้งแต่เสียงในป่า เขาจนถึงเสียงท้องถนนที่มีการจราจรติดขัด (Phony sound. *Financial Time*, 6 ตุลาคม 2547.)

ดังนั้นโทรศัพท์มือถือไม่เพียงแต่จะสร้างสถานที่เสมือนจริงในห้วงพื้นที่จินตนาการ แต่ยังสามารถบิดเบือนความจริงและสร้างสถานที่ปลอมทางจินตนาการขึ้นมาอีกด้วย แม้ว่าการหลอกลวงแบบนี้มีอยู่แล้วในสื่อแบบอื่นๆ แต่เทคโนโลยีได้เปิดโอกาสให้มนุษย์สร้างสถานที่ปลอมทางจินตนาการได้สะดวกง่ายดาย และน่าเชื่อถือมากขึ้น ความสัมพันธ์ของมนุษย์ไม่เคยถูกคุกคามได้มากเท่านี้มาก่อน

นายจ้างจะต้องกังวลว่าเขากำลังเจอคำโกหกหรือไม่ เมื่อฟังคำแก้ตัวจากลูกจ้างที่มาทำงานสาย ในทางกลับกันลูกจ้างที่พูดความจริงเริ่มไม่แน่ใจว่า นายจ้างจะเชื่อคำที่เขาได้บอกแก่นายจ้างหรือไม่ จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า หลักฐานทุกชิ้น เช่น คำตอบและเสียงแวดล้อมกลายเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเชื่อถือได้ ดังนั้นผู้คนในปัจจุบันจึงต้องดำรงชีวิตอยู่กับความกังวลจากหลักฐานเท็จ

อย่างไรก็ตามยังสามารถโต้แย้งได้อีกว่าเสียงแวดล้อมที่สร้างขึ้นมานั้นจะไม่สร้างปัญหามากนัก เพราะนักวิทยาศาสตร์ได้พัฒนาเทคโนโลยีใหม่เพื่อช่วยให้ปลายสายสามารถรู้สถานที่ตั้งของโทรศัพท์ที่กำลังเป็นคู่สนทนา แต่ก็ยังมีคำถามที่ว่าคนเราจะมั่นใจได้อย่างไรว่าข้อมูลที่แสดงไม่ใช่ข้อมูลเท็จ นั่นก็เป็นเพราะว่าในที่สุดแล้วก็จะมียุคเทคโนโลยีบางตัวที่สร้างตัวบอกสถานที่ปลอมขึ้นมาได้อีก

แม้ว่า Morley (2000) ได้เสนอที่ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ทำให้วัตถุทางกายภาพมีความสำคัญลดลง แต่จากตัวอย่างที่ได้แสดงมาก่อนหน้านี้ได้ทำให้เราเชื่อมั่นได้ว่ายังมีสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสามารถในการปลอมแปลงพื้นที่ในจินตนาการมากขึ้นเท่าไร ความสำคัญของวัตถุทางกายภาพก็ยังเพิ่มมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ในการสมัครเข้าเรียนในระดับมหาวิทยาลัย แม้ว่าผู้สมัครจะได้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือได้พบชื่อตัวเองบนหน้าเว็บไซต์ ซึ่งแสดงได้ว่าเขาสามารถสอบเข้าได้ แต่การได้รับจดหมายที่เป็นกระดาษ ซึ่งเป็นการยืนยันด้วยวัตถุทางกายภาพก็ยังเป็นสิ่งจำเป็นและขาดไม่ได้ เพราะในปัจจุบันการปลอมแปลงด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีอยู่อย่างแพร่หลาย

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์มีความแน่นแฟ้นมากขึ้น แต่ในหลายๆ กรณีตามที่ผู้เขียนบทความนี้ได้แสดงไว้ แสดงให้เห็นว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์อาจส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ ดังนั้นผู้ใช้สื่อควรใช้สื่อนี้ด้วยความระมัดระวังและตระหนักถึงผลกระทบในเชิงลบที่มีอยู่ในสื่อชนิดนี้

## 2. กิจกรรมยามว่าง

ในเรื่องการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์กับกิจกรรมยามว่าง สื่อนี้เปิดโอกาสให้คนหนีจากโลกจริงและพาตนเองไปอยู่ในพื้นที่ในจินตนาการ (Morley, 2000, หน้า 150) ตัวอย่างเช่น ชุมชนในเว็บไซต์ซึ่งเป็นสถานที่ที่ผู้คนสามารถแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองที่หลากหลายเท่าที่ตัวเองต้องการ เช่นเดียวกันชุมชนในเว็บไซต์เกมคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นแบบออฟไลน์หรือแบบออนไลน์ ก็เปิดให้ผู้เล่นได้เลือกตัวตนของตัวเองที่อยากเป็น และเมื่อเป็นแบบออนไลน์ซึ่งผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้ ตัวคนที่สร้างขึ้นมากในเกมนั้นก็ยังคงมีความสมจริงมากขึ้นไปอีก เกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์และแบบ LAN จึงกลายเป็นจุดนัดพบใหม่ที่ทำให้เกิดบรรทัดฐานและค่านิยมทางสังคมใหม่ เกมออนไลน์กำลังสร้างวัฒนธรรมย่อย (Subculture) ขึ้นมา เมื่อดูอย่างผิวเผินเกมคอมพิวเตอร์จะไม่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์แบบข้ามประเทศ แต่ความจริงแล้วมันเป็นสื่อข้ามประเทศอย่างแท้จริง เพราะเกมคอมพิวเตอร์ที่ผลิตขึ้นในประเทศหนึ่งๆ สามารถถูกเล่นในหลายๆ ประเทศ

รัฐบาลจีนได้ประกาศห้ามการจับจำหน่ายและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีชื่อว่า "Soccer Manager 2005" โดยอ้างว่าในเกมนี้นี้มีเนื้อหาที่ขัดแย้งกับนโยบายจีนเดียว ในตอนเปิดเกมของเกมนี้ มีข้อความที่บอกว่า "ได้หวัน ฮองกง มาเก๊า และทิเบตเป็นรัฐเอกราช ซึ่งเป็นข้อความที่จีนยอมรับไม่ได้อย่างแน่นอน และถือได้ว่าเป็นภัยคุกคามต่อความเป็นเอกภาพของประเทศ (China bans video games for breach of sovereignty. Reuter. 7 ธันวาคม 2547) กรณีนี้แสดงให้เห็นว่าเกมคอมพิวเตอร์ไม่เพียงแต่จะเป็นสื่อในระดับนานาชาติ แต่ยังมีอิทธิพลอย่างมากต่อค่านิยมและวัฒนธรรม เพราะว่าเป็นสื่อที่มีการปฏิสัมพันธ์และเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายก็ให้ความสนใจอย่างมากกับสื่อนี้ ค่านิยมของเยาวชนเหล่านี้ยังไม่หยั่งรากลึกเท่ากับผู้เล่นที่เป็นกลุ่ม

ผู้ใหญ่ จึงทำให้เป็นที่กังวลว่าเกมจะเป็นสื่อที่สร้างค่านิยมที่สำคัญสื่อหนึ่งสำหรับเยาวชน การเฝ้าระวังสื่อเกมคอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งจำเป็น

ความเชื่อทางศาสนาพุทธเชื่อว่า ชีวิตในอดีตกำหนดชีวิตในปัจจุบัน และชีวิตในปัจจุบันกำหนดชีวิตในอนาคต ทำให้ดูเหมือนชีวิตจะเป็นสิ่งที่ไม่มีวันสิ้นสุด แนวคิดเรื่องเวลาจึงดูเหมือนไม่มีวันสิ้นสุดในทางศาสนาพุทธ แต่ทุกวันนี้ดูเหมือนว่าชีวิตของคนส่วนใหญ่จะอยู่ในพื้นที่ 2 ส่วน ส่วนแรกคือโลกไซเบอร์ อีกส่วนหนึ่งคือโลกจริง ในเกมคอมพิวเตอร์ ผู้เล่นสามารถเกิดใหม่และเปลี่ยนตัวตนของตัวเองได้ จึงไม่มีชีวิตในอดีต ไม่มีชีวิตในอนาคต การกระทำดีหรือมีจริยธรรมในเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้หมายความว่า ผู้เล่นจะมีชีวิตที่ดีไปด้วยทั้งในโลกไซเบอร์และโลกจริง ชีวิตในโลกไซเบอร์ได้ถูกกำหนดเองโดยผู้เล่น ถ้าผู้เล่นไม่ชอบชีวิตที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน หรือพวกเขาได้ทำสิ่งใดผิดพลาดไป ผู้เล่นสามารถกลับไปแก้ไขหรือเริ่มต้นชีวิตใหม่ได้ ราวกับว่าคนสามารถย้อนเวลาหรือแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาด ซึ่งมันไม่สามารถเป็นไปได้ในชีวิตจริง

ผู้เขียนจะเสนอตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่า ชีวิตในโลกเสมือนจริงได้ส่งผลกระทบต่อชีวิตในโลกจริง ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ความรุนแรงจะกลายเป็นคนที่มอธรรมรุนแรงมากขึ้นในชีวิตจริง แม้ว่าความรุนแรงนั้นจะให้ผลตอบแทนที่ดีในเกมคอมพิวเตอร์ แต่มันย่อมไม่เป็นเช่นนั้นในโลกแห่งความเป็นจริง

เมื่อเส้นระหว่างพื้นที่ในโลกจริงและพื้นที่ในจินตนาการเริ่มเลือนลาง จริยธรรมในโลกจริงจะถูกเปลี่ยนไป อย่างน้อยก็กับผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์บางคน ในปี 2546 มีการรายงานข่าวว่าผู้เล่นเกม Ragnarok ได้ก่ออาชญากรรม เนื่องจากเขาต้องการมีชีวิตในเกมในระดับที่สูงขึ้น ผู้เล่นคนหนึ่งได้ตกลงขายอาวุธในโลกเสมือนแก่ผู้เล่นคนอื่นเพื่อแลกเปลี่ยนเป็นเงินตราในโลกจริง หลังจากการเจรจาต่อรองกันในพื้นที่ในจินตนาการแล้ว ผู้ซื้อและผู้ขายก็ได้นัดพบกัน แทนที่ผู้ซื้อจะจ่ายเงินให้กับผู้ขายเป็นค่าตอบแทน หลังจากที

ได้ส่งมอบอาวุธในเกมคอมพิวเตอร์แล้ว ผู้ซื้อกลับทำร้ายผู้ขายด้วยความรุนแรง

เหตุที่พวกเขาทำร้ายกัน ไม่เพียงแต่เป็นเพราะพวกเขาสับสนระหว่างโลกทางความคิดกับโลกจริง พวกเขาต้องการมีอาวุธที่ดีขึ้นเพราะว่า พวกเขาต้องการการยอมรับและเคารพจากเพื่อนๆ ในโลกจริง ซึ่งเป็นการยืนยันว่าโลกของความจริงยังมีความสำคัญอยู่เสมอ

ในทางกลับกันเกมคอมพิวเตอร์สามารถเป็นเครื่องมือที่จะลดค่าใช้จ่ายในการฝึกทักษะได้ โดยทักษะและความรู้ที่คนได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถนำไปใช้ในโลกรจริง เมื่อเทคโนโลยีของเกมได้ถูกพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในขณะที่อุปสรรคทางการทหารก็มีราคาแพงขึ้น นิตยสาร *The Economist* (*Playing to win. The Economist. 2 ธันวาคม 2547*) รายงานว่าเกมคอมพิวเตอร์กำลังเป็นที่ยอมรับมากขึ้นเรื่อยๆ ในกรเป็นเครื่องมือในการฝึกทหาร แสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่เสมือนจริงกับพื้นที่ในโลกของความจริงกำลังจะกลายเป็นสิ่งที่มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยมีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี

กิจกรรมยามว่างอีกอย่างที่จะพูดถึงต่อไปคือ การซื้อสินค้า คนบางกลุ่มยังคิดว่า ร้านค้าทางอินเทอร์เน็ตจะทำให้ร้านค้าทั่วๆ ไปอยู่ไม่ได้ มีหลักฐานมากมายที่บ่งชี้ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการขายใหม่ แต่ไม่สามารถแทนที่ร้านค้าทั่วไปได้ มีรายงานบอกว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ไม่สามารถแทนที่การซื้อขายแบบเดิมได้ การซื้อหนังสือตามร้านธรรมดายังคงดำเนินกิจการได้ดีแม้ว่าจะมีคู่แข่งที่น่ากลัวเป็นร้านหนังสือบนอินเทอร์เน็ตอย่าง Amazon และ Ebay (*Not dead yet. The Economist. 2 ธันวาคม 2547*) ส่วนเหตุผลที่ว่าทำไมร้านค้าแบบเดิมยังคงมีการเจริญเติบโตได้ต่อนั้นก็เพราะว่าร้านค้าขายปลีกบนอินเทอร์เน็ตไม่สามารถจะส่งหนังสือได้ในทันทีที่ลูกค้าออกคำสั่งซื้อ เนื่องจากหนังสือเป็นวัตถุทางกายภาพ ไม่ว่าจะมึระบบการกระจายสินค้าที่มีประสิทธิภาพแค่ไหน ก็ต้องใช้

เวลาอย่างน้อย 1 หรือ 2 วันในการจัดส่งสินค้า นอกจากนี้คนส่วนใหญ่ที่ไปร้านหนังสือโดยที่ไม่รู้ว่าตนเองต้องการหนังสือเล่มไหน ผู้ซื้อจึงต้องการสัมผัสกับหนังสือจริงๆ มากกว่าที่จะดูผ่านจอคอมพิวเตอร์และการคลิกเมาส์ และเมื่อได้พิจารณาอย่างถี่ถ้วนแล้ว ผู้ซื้อก็จะสามารถตัดสินใจซื้อได้ การจับสัมผัสเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก การซื้อของแบบออนไลน์นั้นขาดความสนุกสนานในการเลือกสินค้า เลือกจับสินค้า แม้ว่าร้านหนังสือบนอินเทอร์เน็ตจะเสนอราคาที่ดีกว่า มันก็ยากที่จะทำให้ผู้ซื้อตัดสินใจกับข้อมูลสินค้าที่มีอยู่ก่อนข้างจำกัด หลักฐานนี้ได้ยืนยันว่า สถานที่ทางกายภาพยังคงมีความสำคัญ

### 3. การทำงาน

อีกหนึ่งปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในมุมมองของพื้นที่ สถานที่ และเวลา คือ การทำงาน การพัฒนาด้านการสื่อสาร โทรคมนาคมคือปัจจัยที่เกิดการทำงานแบบเคลื่อนที่ (Mobile) ในสมัยก่อน สถานที่ทำงานเป็นแบบตายตัวเจาะจงพื้นที่ หรือมีสถานที่เป็นฐานสำคัญ ทุกวันนี้สถานที่ทำงานเป็นแบบเคลื่อนที่มากขึ้น บางงานสามารถจัดสรรออกไปทำนอกสถานที่ได้ เช่น ส่งงานไปให้สำนักงานที่อยู่ห่างไกลออกไปหาตราប់ที่สำนักงานนั้นมีการเชื่อมต่อกับเครือข่ายการสื่อสารได้ สามารถพัฒนาคุณภาพงานให้ดีขึ้นได้ และที่สำคัญ สร้างผลกำไรให้กับบริษัทได้

ตัวอย่างเช่น จำนวนของศูนย์รับเรื่องราวทางโทรศัพท์ หรือ Call Center ในประเทศอินเดียได้เพิ่มจำนวนมากขึ้น ทั้งนี้อินเดียเป็นสถานที่ที่ดีสำหรับบริการ Call Center เนื่องจากมีแรงงานที่มีความสามารถทางภาษาอังกฤษดีเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในทวีปเอเชีย โครงสร้างพื้นฐานทางการสื่อสาร โทรคมนาคมที่เชื่อถือได้และค่าจ้างแรงงานที่ไม่แพง อินเดียจึงเป็นประเทศที่บริษัทจากสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรให้ความสนใจเป็นอย่างมากที่จะตั้งศูนย์รับเรื่องราวทางโทรศัพท์ของตน (อินเดียเติบโต

เร็วกว่าที่คิด. กรุงเทพธุรกิจ. 24 ธันวาคม 2547 และ India call center move 'idiotic'. BBC. 13 พฤศจิกายน 2547)

ลูกค้าในสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรอาจจะถูกโอนสายไปยังพนักงานให้คำปรึกษาที่อยู่อีกซีกโลกหนึ่ง และจากการเชื่อมต่อที่ไร้ร่องรอยและแบบเนียน ลูกค้าอาจจะไม่รู้เลยว่าสายโทรศัพท์ของพวกเขากำลังถูกโอนไป ไม่ว่าเวลาในอินเดียจะเป็นกี่โมง พนักงานรับโทรศัพท์ในประเทศอินเดียจะรับสายและหักทายเป็นเวลาในพื้นที่ของผู้ที่โทรเข้ามา สื่ออิเล็กทรอนิกส์จะทำให้เวลาในสถานที่สองแห่งเป็นเวลาเดียวกันในพื้นที่ในจินตนาการ ดูเหมือนว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ยื่นย่นเวลาให้เวลาและสถานที่อยู่ด้วยกัน

ในทางกลับกันสื่ออิเล็กทรอนิกส์ก็แยกเวลาในสถานที่แห่งหนึ่งออกเป็นสองเวลา ตัวอย่างเช่น สำหรับพนักงานรับโทรศัพท์ในประเทศอินเดีย เวลาอาหารเช้าของเขาอาจจะเป็นเวลาอาหารเย็นของคนอื่นๆ ในครอบครัว ความรู้สึกด้านเวลาของพวกเขาเริ่มมีความแตกต่างกัน วิธีชีวิตของผู้คนในสถานที่เดียวกันเริ่มหลากหลายมากขึ้น ขณะที่คนในครอบครัวกำลังจะเข้านอน เขาหรือเธอต้องทำงาน เมื่อพนักงานรับโทรศัพท์ที่กลับมาจากที่ทำงาน คนอื่นๆ ในครอบครัวกำลังจะไปทำงาน ดูเหมือนว่าความรู้สึกด้านเวลาของพวกเขาจะได้รับผลกระทบอย่างมาก เมื่อพื้นที่ในโลกจริงแห่งหนึ่งได้ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนเวลา

ในที่ทำงานเวลาของพวกเขาคือ เวลาของสหรัฐอเมริกาหรือสหราชอาณาจักร ไม่ใช่เวลาของประเทศอินเดีย จากการทำงานในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พนักงานรับโทรศัพท์ต้องใช้ความรู้สึกด้านเวลาร่วมกับคนในอีกซีกโลกหนึ่ง แทนที่จะได้ใช้เวลาเดียวกับคนที่บ้าน ปัญหาด้านเวลาที่แตกต่างกันจะไม่เป็นปัญหาสำคัญเลยถ้ามันเกิดขึ้นเพียงแค่ช่วงเวลาสั้นๆ แต่พนักงานรับโทรศัพท์ทุกคนต้องทำงานแปดชั่วโมงครึ่ง ซึ่งเขาหรือเธออาจประสบโรคเหนื่อยอ่อนคล้ายกับอาการ

อ่อนล้าจากการเดินทางข้ามเส้นแบ่งเวลา (Jet Lag) หลังจากที่เขาค่อยกลับมาอยู่บนพื้นที่ในโลกจริง (Jet Lag. *Financial Time*. 27 ธันวาคม 2547)

ความหวาดกลัวปัญหาการปฏิสัมพันธ์ในสังคมที่มีสาเหตุมาจากความแตกต่างของเวลาดังกล่าว ก็ยังไม่สามารถหักล้างข้อดีที่ได้รับจากการจัดจ้างคน (Outsourcing) แบบข้ามประเทศ แต่ประเด็นเรื่องผลกระทบจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้านเวลาและสถานที่ในเรื่องการทำงานก็ยังเป็นประเด็นที่ควรจะได้รับการศึกษาคือไปอีกในอนาคต ในลำดับต่อไปผู้เขียนจะแสดงมุมมองต่างๆ ที่มีต่อการจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศ และจะสรุปในตอนท้ายว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องพื้นที่ สถานที่ และเวลาในประเด็นนี้อย่างไร

แม้ว่าจะมีการต่อต้านการจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศมากขึ้นโดยสหภาพแรงงานเครือจักรภพอังกฤษ และจากนักการเมืองอเมริกันบางคน (India dismisses outsourcing fears. *BBC*. 9 กุมภาพันธ์ 2547) แต่การจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศก็มีข้อดีมากมายที่ไม่อาจปฏิเสธได้ทั้งสำหรับประเทศเจ้าบ้าน (Host Country) อย่างประเทศอินเดีย และประเทศต้นทางอย่างประเทศสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักร หนึ่งในข้อดีหลายๆ ข้อก็คือ ความแตกต่างด้านเวลาของประเทศเจ้าบ้าน และประเทศต้นทาง ทำให้บริษัทต่างๆ ที่มีการจัดจ้างคนงานแบบข้ามประเทศสามารถให้บริการกับลูกค้าของตนได้ตลอด 24 ชั่วโมง ด้วยต้นทุนที่ถูกสูงกว่าการจัดจ้างคนงานจากภายในประเทศ

อย่างไรก็ตามผู้ที่ไม่เห็นด้วยกับนโยบายการจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศอาจแย้งว่า การจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศนี้จะทำให้คนงานชาวอเมริกันและคนงานชาวสหราชอาณาจักรหลายคนต้องตกงาน มีการคาดการณ์ว่า ในปี.ศ. 2010 อัตราการจ้างงานในประเทศทั้งสองอาจจะลดลงถึง 714,000 งาน เนื่องจากบริษัทต่างๆ ได้ย้ายฐานการปฏิบัติงานไปยังต่างประเทศ (RSA exports 1,200 jobs to India. *Guadian*.

12 ตุลาคม 2547) นอกจากนี้ ลูกค้ายางคนก็ยังไม่มั่นใจในเรื่องคุณภาพของบริการของการจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศ โดยความไม่มั่นใจเกิดมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้ สำเนียงภาษาอังกฤษของคนอินเดีย การไม่เคยชินกับสำนวนสแลงและคำสนทนา และความไม่เชี่ยวชาญในตัวสินค้าและบริการ และในปัจจุบันนี้ลูกค้าเริ่มมีอคติกับการให้บริการของพนักงานรับโทรศัพท์ต่างชาติโดยคิดว่าเป็นการให้บริการแบบราคาถูกและไม่ดี และถึงแม้ว่าก่อนจะมีการอบรมด้านสำเนียงก่อนการเข้าปฏิบัติงาน แต่ปัญหาเรื่องสำเนียงก็ยังมิได้อยู่และดูเหมือนว่าจะเป็นเรื่องที่แก้ไขกันได้ยาก นอกจากนี้คนในประเทศต้นทางก็ยังเป็นห่วงว่าจะขาดดุลการค้ากับประเทศเจ้าบ้าน หรืออย่างน้อยก็เป็นห่วงเรื่องเงินตราไหลออกนอกประเทศแทนที่จะไหลเวียนอยู่ภายในประเทศ

แต่ในทางกลับกันผู้สนับสนุนแนวคิดการจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศก็แย้งว่า การจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศนี้เป็นยุทธศาสตร์ระยะยาวที่จะสร้างผลกำไรมหาศาล และไม่ควรให้ผลกระทบระยะสั้นที่เกิดขึ้นจากการจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศมาทำให้ยุทธศาสตร์ระยะยาวนี้เกิดการชะงักงัน และเพื่อให้บริษัทของเรามีความสามารถในการแข่งขัน และได้เปรียบในเรื่องต้นทุนการให้บริการ ฝ่ายบริหารของบริษัทต้องลดค่าใช้จ่ายของแผนกต่างๆ การย้ายงาน Call Center ไปต่างประเทศสามารถประหยัดงบประมาณของบริษัทได้ประมาณ 30-40% เงินส่วนที่ประหยัดได้นี้สามารถนำไปพัฒนาการบริการในด้านอื่นๆ ได้อีก (India dismisses outsourcing fears. *BBC*. 9 กุมภาพันธ์ 2547)

ดูเหมือนว่า สถานการณ์การจัดจ้างคนแบบข้ามประเทศนี้สามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การอพยพของงาน (The Migration of Job) กล่าวคือ คนไม่จำเป็นต้องย้ายถิ่นที่อยู่เพื่อหางานทำ พวกเขาสามารถอาศัยอยู่ในประเทศของตนเอง แต่งานต่างหากที่จะออกไปในประเทศต่างๆ และหากคนที่จะมาทำงาน

ตรงกันข้ามกับในประเทศไทย ที่มีปัญหาเกี่ยวกับ

การอพยพของแรงงาน (The Migration of Workers) แรงงานจากประเทศพม่า ลาว และกัมพูชา ทั้งที่อพยพเข้ามาอย่างถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย ถูกนำเข้ามาเพื่อทำงานที่คนไทยไม่ชอบทำ เช่น งานที่มีกลิ่นเหม็นและสกปรก เช่น งานในสะพานปลา กรรมกรในไร่ ข้าวโพด งานในเหมืองเหล็ก และงานแม่บ้าน งานไร่ฝิ่นมือเหล่านี้เป็นงานที่คนไทยไม่สนใจทำ และเมื่อพิจารณาจากมุมมองของผู้ประกอบการ การจ้างคนไทยเพื่อให้มาทำงานประเภทนี้จะต้องใช้ค่าใช้จ่ายมากกว่าการจ้างแรงงานจากต่างประเทศ

แม้ว่าไทยจะได้ประโยชน์ในทางเศรษฐกิจจากการจ้างแรงงานที่มีราคาถูก แต่คนงานต่างชาติดีก็เป็นต้นเหตุของปัญหาหลายอย่าง เช่น ปัญหาการค้ามนุษย์ ปัญหาโรคติดต่อ เป็นต้น โดยที่การเข้าเมืองที่ผิดกฎหมายจะทำให้ปัญหาดังกล่าวรุนแรงขึ้น และทำให้การแก้ไขปัญหานั้นไปด้วยความยากลำบาก บางส่วนเป็นเพราะว่าคนงานที่เข้าเมืองแบบผิดกฎหมายจะหลีกเลี่ยงที่จะเข้าขอความช่วยเหลือจากตำรวจ และเจ้าหน้าที่สาธารณสุข

สถานการณ์ดังกล่าวได้นำไปสู่ปัญหาอื่นๆ อีกมากมาย ประเด็นปัญหาด้านสิทธิมนุษยชนตั้งแต่เรื่องสภาพการทำงานที่ไม่ได้มาตรฐานจนถึงการค้ามนุษย์ ได้กลายเป็นปัญหาที่สำคัญในประเทศไทย นอกจากนี้เนื่องจากแรงงานเหล่านี้มาจากประเทศที่ระบบสาธารณสุขไม่ดีนัก โรคบางโรคที่ได้ถูกขจัดจนเกือบหมดไปแล้วจากประเทศก็ได้กลับมาระบาดอีกครั้ง และควบคุมได้ยากขึ้น เพราะผู้ป่วยหลีกเลี่ยงที่จะเข้ารับการรักษาจากเจ้าหน้าที่สาธารณสุข เนื่องจากกลัวความผิดฐานเข้าเมืองแบบผิดกฎหมาย โรคร้ายแรงดังกล่าวนี้ได้แก่ โรคไข้ทรพิษ โรคเท้าช้าง โรคไข้รากสาดน้อย โรคไข้เลือดออก โรคมาลาเรีย และ โรควัณโรค เป็นต้น

แม้ว่า โรคระบาดที่กลับมาอีกครั้งอาจจะเป็นเพราะสาเหตุอื่นๆ ด้วย ทั้งการเพิ่มจำนวนของผู้ที่ติดเชื้อ HIV และการใช้ยาและวัคซีนที่ผิดวิธี แต่การอพยพของแรงงานก็เป็นสาเหตุสำคัญอย่างหนึ่งของอาการกลับมา

ระบาดของโรคภัยร้ายแรงเหล่านี้

จากตัวอย่างที่ได้กล่าวไปในเรื่องการอพยพของงาน และการอพยพของแรงงาน เราสามารถกล่าวได้ว่า การอพยพของแรงงานได้สร้างปัญหามากกว่าการอพยพของงาน ทั้งนี้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้เปิดโอกาสให้เราสามารถหลีกเลี่ยงปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการอพยพของแรงงาน สื่ออิเล็กทรอนิกส์ทำให้เกิดทางเลือกมากมายในการจัดหาคนมาทำงาน มันทำให้คนสามารถทำงานได้ทั้งในพื้นที่เสมือนจริงหรือพื้นที่ทางกายภาพ

นอกจากนี้ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยเหลือแพทย์ได้อีกด้วย ในปัจจุบันแพทย์ผู้เชี่ยวชาญในเมืองธากาซึ่งเป็นเมืองหลวงของบังกลาเทศสามารถให้ความคิดเห็นทางการแพทย์แก่แพทย์ที่อยู่ในชนบทได้โดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ (Telemedicine lifetime for villages. BBC. 21 ธันวาคม 2545) ทั้งนี้เพื่อช่วยเหลือแพทย์ที่ยังขาดประสบการณ์ในการวินิจฉัยโรคบางโรคให้สามารถรักษาผู้ป่วยที่อยู่ในพื้นที่อันห่างไกลได้ ยิ่งไปกว่านั้นแพทย์ผู้เชี่ยวชาญยังสามารถให้ความช่วยเหลือในการตีความภาพคลื่นไฟฟ้าของหัวใจ (Electrocardiogram) โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

นายแพทย์ Sikder Zakir ผู้อำนวยการศูนย์บริการการแพทย์ทางไกลของบังกลาเทศ (Bangladesh Telemedicine Services หรือ BTS) กล่าวว่า ผู้ป่วยสามารถประหยัดเงินได้มากถึง 20 เท่า เมื่อเทียบกับค่าใช้จ่ายที่ผู้ป่วยต้องจ่ายเพื่อให้ได้รับการรักษาโรคได้ทันทีที่แบบนั้น ในกรณีนี้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จะช่วยลดเวลาในการรักษาพยาบาล และดูเหมือนว่าได้ทำลายข้อจำกัดในเรื่องพื้นที่และเวลา (Space and Time)

เมื่อพิจารณาถึงการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในทางการแพทย์ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญเพราะเกี่ยวข้องกับชีวิตและความเป็นความตายของผู้ป่วย ในลำดับต่อไป ผู้เขียนจะอภิปรายเรื่องความปลอดภัยในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์กับความรู้อีกด้านพื้นที่ สถานที่ และเวลา

สิ่งที่ได้กล่าวไปแล้วในช่วงต้นของบทความว่า ความน่าเชื่อถือในข้อมูลต่างๆ ที่ปรากฏผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์กำลังลดลง ในขณะที่การใช้สื่อในทางที่ผิด และการปลอมแปลงข้อมูลโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ได้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น แฟ้มดิจิทัล (Digital File) ที่ส่งผ่านระบบอินเทอร์เน็ตอาจจะถูกแก้ไข ตัดต่อ ดังนั้นเมื่อแพทย์ที่มีความเชี่ยวชาญเห็นแฟ้มก็อาจไม่สามารถมั่นใจได้ว่า ภาพจากฟิล์มรังสีเอ็กซ์ที่อยู่ในรูปแฟ้มคอมพิวเตอร์จะเป็นของจริงและไม่ถูกแก้ไข ในทางกลับกันแพทย์ที่อยู่ในพื้นที่ชนบทก็ไม่สามารถมั่นใจได้ว่าคำแนะนำของแพทย์ผู้เชี่ยวชาญที่ถูกส่งผ่านอินเทอร์เน็ตเดิมนั้น เป็นคำแนะนำที่ไม่ได้ถูกตัดต่อ ตัดแปลง หรือเกิดจากการตีความภาพที่ถูกแก้ไขหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ประเด็นนี้ไม่ใช่ประเด็นใหม่ แต่เทคโนโลยีทำให้การป้องกันอาชญากรรม และสืบหาผู้กระทำความผิดมีความยุ่งยากซับซ้อนมากขึ้น และแม้ว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้เปิดโอกาสให้งานบางอย่างสามารถกระทำได้ในพื้นที่เสมือน แต่สำหรับกิจกรรมที่ต้องการความน่าเชื่อถือสูงก็ไม่ควรที่จะละเลยเรื่องความปลอดภัย

#### 4. กิจกรรมทางการเมือง

เมื่อพิจารณาเรื่องกิจกรรมทางการเมือง ดูเหมือนว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้เปิดโอกาสให้ผู้คนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองตามความสนใจและความสามารถมากขึ้น พวกเขาสามารถเข้าระบบออนไลน์และติดต่อตนเองในอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นที่ที่มีข้อมูลมากมายและหลากหลาย นอกจากนี้คนยังสามารถบอกรับเป็นสมาชิกข้อมูลข่าวสารเพื่อรับข่าวทางอีเมลในหัวข้อนั้นๆ ผู้ที่สนใจเรื่องการเมืองแทบจะไม่จำเป็นต้องออกจากบ้าน และคนที่ต้องอยู่กับบ้านหรือมีอุปสรรคบางอย่างในการจะออกไปนอกบ้าน เช่น แม่บ้านที่ต้องเลี้ยงลูกเล็กหรือคนพิการ สามารถได้ประโยชน์จากการเข้าไปอ่านข่าวและความตีบทหน้า และเลือกอ่านข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่ทั่วไปในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในกรณีนี้ Harvey

(1990) กล่าวว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ดูเหมือนที่ย่นย่อระยะห่างและเวลาระหว่างแหล่งข้อมูลกับบ้าน นอกจากนี้โทรศัพท์ทั้งโทรศัพท์มือถือและโทรศัพท์บ้านเป็นอีกสื่อหนึ่งที่เปิดให้คนได้ติดต่อกับชุมชนภายนอกบ้าน และยังเป็นสื่อกลางในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความคิดเกี่ยวกับบ้านได้เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง เดิมนั้นบ้านสามารถเป็นสถานที่ที่มีความเคลื่อนไหวทางสังคมเกิดขึ้น ดูเหมือนว่า บ้านกำลังรับเอาบทบาทของห้องประชุม หรือแม้แต่ร้านกาแฟ เข้ามาไว้เป็นบทบาทหนึ่งของตน ซึ่งก็คือเป็นสถานที่ที่ใช้แสดงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางการเมือง

อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนหน้าที่ของบ้านก็ไม่ได้เป็นการพัฒนาเสมอไป เพราะคำว่า “ใหม่” ไม่ได้แปลว่า “ดีกว่า” เนื่องจากการมีติดต่อเชื่อมโยงกับสถานที่อื่นๆ อย่างมากโดยผ่านเทคโนโลยีต่างๆ เช่น โทรศัพท์ โทรสาร อีเมล โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต บ้านจึงไม่ได้อันเป็นที่เหมาะสำหรับคนที่รักสันติและความสงบอีกต่อไป (Morley, 2000, หน้า 57) แต่อย่างไรก็ตามเราก็ไม่สามารถเหมารวมได้ว่า ทุกคนมอง “บ้าน” ไปในทางเดียวกัน เพราะแม้ว่าเราได้ติดต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์หลายชนิดในบ้าน แต่หน้าที่ของมันก็แตกต่างกันตามการใช้สอยของแต่ละบ้าน โดยบ้านของคนบางคนก็ยังรักษาความเป็นส่วนตัวและความสงบได้อยู่

ขณะที่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ย่นย่อพื้นที่และเวลา แต่ดูเหมือนว่าสื่อนี้จะทำให้พื้นที่ 2 พื้นที่มีระยะห่างจากกันมากขึ้น ตัวอย่างคือ เมื่อกิจกรรมทางการเมือง เช่น การเคลื่อนไหวต่อต้านทางการเมือง ที่ถูกแสดงผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยที่เซิร์ฟเวอร์ตั้งอยู่นอกประเทศ เสรีภาพในการพูดและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นก็ดูเหมือนจะมีมากขึ้นด้วย

เมื่อข้อมูลจากฝ่ายตรงข้ามกับรัฐบาลเผยแพร่เข้ามาจากนอกประเทศ รัฐบาลของประเทศนั้นๆ ก็มักจะประสบปัญหาในการควบคุม หรือสกัดกั้นเนื้อหา แม้ว่ารัฐบาลจะสามารถปิดกั้นการเข้าสู่เว็บไซต์นั้นได้ แต่การปิดกั้นนั้นก็ให้ผลในระยะเวลาสั้นๆ เท่านั้น เพราะ

เว็บไซต์ดังกล่าวสามารถย้ายเซิร์ฟเวอร์และกระจายข้อมูลข่าวสารที่ต่อต้านรัฐบาลนั้นต่อไปได้อีก ฝ่ายต่อต้านรัฐบาลจึงได้ประโยชน์จากการสื่อสารข้ามชาติโดยอาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากรัฐบาลของประเทศนั้นไม่สามารถใช้อำนาจรัฐเข้าปิดกั้นได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นผลกระทบจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์จึงไม่ใช่การลดความสำคัญของเวลาและพื้นที่ แต่เป็นการย้ายความสำคัญของเวลาและพื้นที่ กลยุทธ์ในการเลือกใช้สถานที่เพื่อการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่มีคนเคลื่อนไหวต้องให้ความสำคัญมากขึ้น (Slevin, 2000, หน้า 55) ทั้งนี้เนื่องจากว่าอำนาจของรัฐบาลและกฎหมายของรัฐสามารถนำไปใช้เพียงแคภายในอาณาเขตในประเทศนั้น แต่ผลกระทบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ภายในเส้นเขตแดน

เพื่อที่จะอธิบายความสำคัญของเวลาและพื้นที่ ผู้เขียนจะเสนอตัวอย่างอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ในประเทศอิหร่าน รัฐบาลได้ปิดกั้นการเข้าเว็บไซต์มากกว่า 10,000 เว็บไซต์ โดยอ้างว่า เว็บไซต์เหล่านี้มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับศาสนาอิสลาม (Iran's president defends web control. BBC. 12 ธันวาคม 2546) เว็บไซต์ที่ต่อต้านรัฐบาลประเทศอิหร่าน เช่น Free Iran News และ เว็บไซต์อื่นๆ ที่คล้ายกันนี้ก็จะถูกปิดไป และไม่สามารถวิจารณ์การทำงานของรัฐบาลได้ถ้าเว็บไซต์เหล่านี้เป็นดำเนินการในพื้นที่ทางกายภาพในประเทศอิหร่าน แต่เพราะเว็บไซต์ได้ถูกตั้งนอกประเทศมันสามารถปฏิบัติงานได้อย่างปกติจนกระทั่งปัจจุบันกฎหมายในโลกความจริงดูเหมือนจะมีประสิทธิภาพน้อยเมื่อเข้าสู่ระบบออนไลน์ โดยเส้นเขตแดนไม่สามารถสกัดกั้นข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ดังนั้นหากนักเคลื่อนไหวทำกิจกรรมต่อต้านรัฐนอกเขตที่อำนาจของรัฐนั้นจะไปถึงได้ นักเคลื่อนไหวก็สามารถรอดพ้นจากความผิดและยังคงสามารถดำเนินการตามอุดมการณ์ของตนต่อไปได้ จึงเห็นได้ว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีผลกระทบในสองรูปแบบ คือ ให้อิสระภาพในการเลือกสถานที่ที่ใช้ในการเคลื่อนไหว

ในขณะที่รัฐบาลประสบปัญหาในการสกัดกั้นการกระทำที่มีผลต่อความมั่นคงของรัฐ

## อนาคต

จากตัวอย่างต่างๆ ที่ได้แสดงข้างต้นได้แสดงว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีผลต่อการรับรู้ด้านพื้นที่ สถานที่ และเวลา ไม่เพียงสื่อนี้จะย่นย่อเวลาและพื้นที่ แต่ยังแยกพื้นที่และเวลาออกเป็นหลายส่วน แม้ว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์จะทำให้ผู้คนสามารถอยู่ร่วมกันได้ในพื้นที่เสมือน (Virtual Co-presence) (Giddens อ้างถึงใน Slevin, 2000) แต่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ยังทำให้เกิดการไม่อยู่แบบเสมือนได้อีกด้วย (Virtual Absence) (Morley, 2000) สถานที่ในโลกจริงไม่ได้ลดความสำคัญลงไป แต่มันยังคงมีความสำคัญและดูเหมือนว่าจะมีความสำคัญยิ่งขึ้นกว่าเดิมอีกด้วย

รูปแบบการสื่อสารของมนุษย์ได้เปลี่ยนไป การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ทำให้คนสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัว โดยทำให้คนซึ่งอยู่ร่วมในพื้นที่ทางกายภาพไม่ได้มีส่วนร่วมในพื้นที่ในจินตนาการนั้นๆ ผู้คนเริ่มมีความรู้สึกด้านเวลาและพื้นที่ที่แตกต่างกันมากขึ้น ผู้คนได้ใช้เวลาสำหรับการตอบกลับของจดหมายหรือการต่อรองในเรื่องการนัดเวลาน้อยลง นอกจากนี้ความน่าเชื่อถือในคำพูดและหลักฐานก็น้อยลง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ทำให้ข้อมูลถูกตกแต่งและปลอมแปลงได้ง่ายขึ้น กล่าวอีกนัยหนึ่งคือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์อยู่ในภาวะเสี่ยงแทนที่จะทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์แน่นแฟ้นมากขึ้น

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ทำให้เกิดกิจกรรมยามว่างในรูปแบบใหม่ พื้นที่ในโลกเสมือนจริงในเกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลอย่างมากต่อพื้นที่ทางกายภาพ เช่น ในเรื่องความรู้สึกด้านเวลาและพื้นที่ การสังสมความรุนแรงและการเพิ่มพูนทักษะต่างๆ แม้ว่าการซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ตจะเป็นตัวอย่างของการย่นย่อพื้นที่และเวลา แต่เราก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าพื้นที่ในโลกจริงยังคงเป็นสิ่งสำคัญ และความสามารถในการจับสัมผัสกับวัตถุก็ยัง

เป็นสิ่งสำคัญในการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

สถานที่ตั้งของงานกลายเป็นสิ่งที่การเคลื่อนที่ได้ เช่น ในกรณีของการให้บริการ Call Center และคำแนะนำของแพทย์สองคนที่อยู่คนละแห่งกัน สื่ออิเล็กทรอนิกส์เหมือนจะได้ยื่นย่อเวลาและพื้นที่ให้กับกิจกรรมดังกล่าว ขณะที่ความรู้สึกด้านเวลาของผู้คนในพื้นที่ทางกายภาพได้ถูกแยกออกและมีความแตกต่างกันมากขึ้น นอกจากนี้วัตถุที่จับต้องได้ยังคงเป็นสิ่งจำเป็นเมื่อเราต้องการความมั่นใจในข้อมูลและความปลอดภัยอย่างแท้จริง

สื่ออิเล็กทรอนิกส์เปิดโอกาสให้คนสามารถมีส่วนร่วมทางการเมืองได้ง่ายขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องออกจากบ้าน รัฐบาลบางประเทศมีความพยายามที่จะปิดกั้น

เว็บไซต์ที่เป็นปฏิปักษ์ แต่เว็บไซต์เหล่านั้นก็ยังสามารถเผยแพร่ได้ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนั้นรัฐบาลนั้นๆ จึงประสบกับความยุ่งยากในการหยุดกิจกรรมการต่อต้านทางการเมืองที่เกิดขึ้นในพื้นที่เสมือนจริง เนื่องจากอำนาจรัฐจะมีประสิทธิภาพน้อยลงในพื้นที่เสมือนจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสื่อสารแบบข้ามประเทศ ในขณะที่การเลือกฐานที่มั่นในการเคลื่อนไหวก็น่าจะเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อนและได้รับการให้ความสำคัญมากขึ้น นักเคลื่อนไหวจะเลือกสถานที่ที่อำนาจของรัฐที่ตนกำลังต่อต้านเข้าไม่ถึง นี่เป็นการยืนยันว่า สถานที่ในโลกจริงได้ถูกแบ่งออกเป็นหลายพื้นที่และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ทำให้ความรู้สึกด้านเวลาและพื้นที่ที่มีความแตกต่างกันมากขึ้น

### รายการอ้างอิง

- AUGÉ, M., 1995. **Non-places : Introduction to an Anthropology of Supermodernity.** London : Verso.
- BBC, 2002. Telemedicine lifeline for villages. BBC, 21 October. Available from : <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/2288619.stm> [Accessed 30 December 2004].
- BBC, 2003. India's rise as a call centre star. BBC, 2 December. Available from : <http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/1/hi/business/3256750.stm> [Accessed 30 December 2004].
- BBC, 2003. Indian call centre move 'idiotic'. BBC, 13 November. Available from : <http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/3266501.stm> [Accessed 30 December 2004].
- BBC, 2003. Iran's president defends web control. BBC, 12 December. Available from : <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/3312841.stm> [Accessed 30 December 2004].
- BBC, 2003. Nations wrestle with internet age. BBC, 15 December. Available from : <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/3318371.stm> [Accessed 30 December 2004].
- BBC, 2004. India dismisses outsourcing fears. BBC, 9 February. Available from : <http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/3472491.stm> [Accessed 30 December 2004].
- THE ECONOMIST, 2004. Playing to win. The Economist, 2 December. Available from : [http://www.economist.com/displaystory.cfm?story\\_id=3422957](http://www.economist.com/displaystory.cfm?story_id=3422957) [Accessed 30 December 2004].
- THE ECONOMIST, 2004. Not dead yet. The Economist, 2 December. Available from : [http://www.economist.com/displaystory.cfm?story\\_id=3447233](http://www.economist.com/displaystory.cfm?story_id=3447233) [Accessed 30 December 2004].
- FINANCIAL TIME, 2004. Phony sound. Financial time, 6 Oct.
- FINANCIAL TIME, 2004. Jet lag. Financial time, 27 September, p. 4.

- FREE IRAN NEWS. Available from : <http://www.activistchat.com> [Accessed 30 December 2004].
- GREEN, N. 1997. *Beyond Being Digital : Representation and Virtual Corporeality*. In : D. Holmes, ed. *Virtual politics: identity and community in cyberspace*. London: Sage.
- GUARDIAN, 2004. *RSA Exports 1,200 Jobs to India*. Guardian, 12 October. Available from : <http://www.guardian.co.uk/business/story/0,,1325112,00.html> [Accessed 30 December 2004].
- HARVEY, D., 1990. *The Condition of Postmodernity : An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge, MA : Blackwell.
- KRUNGTHEP TURAKIJ, 2004. *India Grows Faster Than You Can Imagine*. Krungthep Turakij, 24 November. Available from : <http://www.bangkokbiznews.com/2004/11/24/boko/index.php?news=yoon.html> [Accessed 30 December 2004].
- MCLUHAN, M., 1966. *Understanding Media : The Extension of Man*. New York : McGraw-Hill.
- MORLEY, D., 2000. *Home Territories : Media, Mobility and Identity*. London : Routledge.
- MUNT, S.R., 2001. *Technospaces : Inside the New Media*. London-: Continuum.
- REUTERS, 2004. *China bans video game for breach of sovereignty*. Reuters, 7 December. Available from : <http://www.reuters.com/newsArticle.jhtml?type=topNews&storyID=7016214> [Accessed 30 December 2004].
- SLEVIN, J., 2000. *The Internet and Society*. Cambridge : Polity Press.
- URRY, J., 2004. *Connections, Environment and Planning D : society and space*, 22 : 27-37